

Final Project Progressing Report

Team 3 104062229 毛羿宣 104062309 何家蓁 104062111 游欣為

I. 進度表

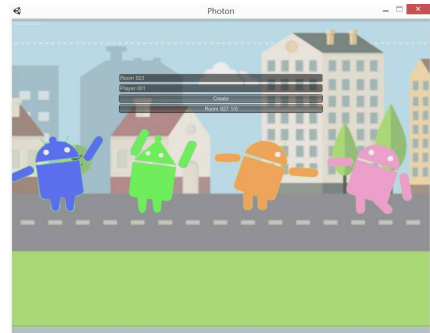
工作項目	毛毛	欣為	家蓁
熟悉工作環境	Animation	BackGround	Blender
	✓100/100	✓100/100	✓100/100
遊戲邏輯控制	建立炸彈	建立地圖	建立人物
	✓100/100	✗ 60/100	✓100/100
Check Point 1 完全理解背景知識	100%	100%	100%
尚未完成部分	✗	✗	✗
地圖、人物、炸彈、 道具 -> 設計	炸彈 + 火花 particle	道具class 設計	人物模型匯出
	✓100/100	✓100/100	✓100/100
Bonus	連線模式 (大廳、主選單)	道具邏輯控制	人物動畫呈現
	△ 85/100	✗ 60/100	△ 85/100
Check Point 2 地圖上面有可以移動 放小球的物件	100%	80%	90%
尚未完成部分	連線主選單細節	道具功能完整性	人物動畫精細度
整體完成度 (距離完整版)	60%		

II. 變更細節/未來規劃

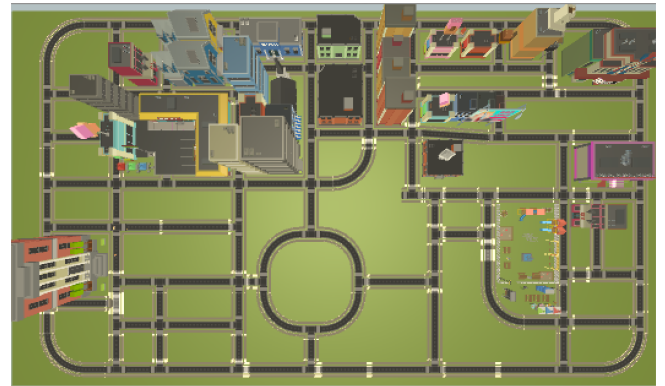
- 確定不做 AI 直接用 Photon 做多人連線 (暫定 8 人)
- 地圖不做三種，直接用一張城市大地圖完成 (進行中)
- 人物可以選擇 (進行中)
- 玩家可以進行分組 (尚未開始)
- 選單介面優化 (進行中)
- 新增特效 (尚未開始)

III. 遊戲畫面片段

- A. 遊戲畫面主選單 按 start 可以進入遊戲 / 可以創建房間 (host 的概念)

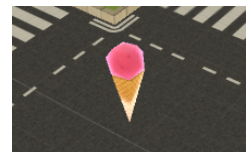


- B. 遊戲地圖建模 (城市地圖) / 俯視圖



備註：左上角的 Mode 可以知道玩家是否已經死掉

- C. 道具們



備註：不同道具會有不同的 power up

- D. 各個玩家的長相 (And Or Nor Nand)

咱可愛的角色們 <3

